

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kota Ambon, di Indonesia bagian Timur memiliki potensi pariwisata yang sangat kaya dengan berbagai objek wisata, baik berupa panorama alam, beberapa peninggalan zaman kolonial yang masih terpelihara dengan baik hingga sekarang memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan.

Kota Ambon banyak tersebar objek wisata, berupa objek wisata alam, budaya dan sejarah, akan tetapi banyak wisatawan lokal maupun mancanegara yang belum mengetahui lokasi objek wisata tersebut karena kurangnya informasi mengenai objek wisata yang ada di Kota Ambon.

Dewasa ini perkembangan wisata Kota Ambon sangat pesat. Kebanyakan para wisatawan mencari informasi wisata dari internet, televisi, media cetak dan rekomendasi dari kerabatnya. Bila dikaji lebih dalam, hal tersebut tidaklah efektif karena pada saat berada di Kota Ambon mereka merasa kebingungan untuk mencari lokasi-lokasi wisata tersebut.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi *smartphone* saat ini merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini. Penerapan SIG (Sistem Informasi Geografis) yang sudah ada dalam layanan android merupakan langkah yang tepat untuk mengetahui lokasi objek wisata yang ada di Kota Ambon. Sistem Informasi Geografis mempunyai kemampuan yang luas, baik

dalam proses pemetaan dan analisis sehingga teknologi tersebut sering dipakai dalam proses perencanaan tata ruang. Penggunaan *smartphone* atau perangkat bergerak saat ini digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, sehingga perangkat bergerak menjadi media yang sangat tepat untuk diimplementasikan aplikasi SIG (Sistem Informasi Geografis) didalamnya.

Berdasarkan uraian diatas maka akan dibangun suatu Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kota Ambon yang diimplementasikan ke aplikasi berbasis android.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Adapun yang menjadi pokok permasalahan dari latar belakang masalah diatas adalah bagaimana mengembangkan suatu Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kota Ambon berbasis Android, yang dapat digunakan sebagai media untuk membantu wisatawan dalam mengenal dan mengetahui objek wisata di Kota Ambon.

1.3 RUANG LINGKUP

1. Aplikasi dapat menampilkan rute dan jarak antara pengguna ke lokasi wisata.
2. Aplikasi memberikan informasi objek wisata yang ada di kota Ambon yang meliputi nama objek wisata, lokasi objek wisata, dan deskripsi objek wisata.
3. Aplikasi memiliki kategori wisata berupa wisata alam, kuliner, budaya dan sejarah
4. Aplikasi dilengkapi dengan informasi fasilitas umum seperti Penginapan, Tempat Ibadah, ATM, Bank, Kantor Polisi, Rumah sakit, dan SPBU.

5. Pada Sistem yang dikembangkan membutuhkan koneksi internet untuk mengakses GPS, Google Maps API dan mengakses data dari *server*.
6. Penyimpanan data menggunakan *web service*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

1. Membangun suatu sistem informasi geografis pariwisata yang dapat membantu dan memudahkan wisatawan yang datang ke Kota Ambon untuk mencari objek wisata di Kota Ambon berbasis Android.
2. Membangun sebuah sistem informasi geografis pariwisata Kota Ambon yang dapat menampilkan rute dari lokasi pengguna ke objek wisata.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Dari penelitian ini diharapkan sistem dapat membantu wisatawan yang ingin berwisata untuk memperoleh informasi lokasi objek wisata yang ada di Kota Ambon.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan penelitian ini terbagi menjadi lima bab yang tersusun sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan dijelaskan mengenai latar belakang pemilihan Kota Ambon sebagai objek penelitian, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang dilakukan di Kota Ambon, serta sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori

Pada bagian ini akan diuraikan tentang tinjauan pustaka yang mengenai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya atau terdahulu dan sekarang, dasar teori yang berisi tentang uraian, penjelasan, definisi, pengertian dan istilah, serta ulasan yang didapat dari berbagai sumber atau referensi.

Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini membahas langkah-langkah yang dilaksanakan dalam proses penelitian, yaitu bahan yang diperlukan, peralatan yang digunakan saat penelitian, prosedur dan pengumpulan data, analisis sistem, analisis kebutuhan, pemodelan yang digunakan, perancangan basis data dan perancangan tampilan.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai implementasi dan uji coba sistem, menjelaskan tentang pembahasan yang berisi mengenai gambaran umum objek wisata Kota Ambon dan juga disertai dengan potongan kode programnya.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bagian kesimpulan dan saran ini dikemukakan kesimpulan penelitian sesuai dengan hasil yang ditemukan dari pembahasan serta saran yang diharapkan berguna bagi pengelolaan pariwisata di Kota Ambon yang lebih baik.